

**PENGUNAAN METODE BERMAIN ALAT MANIPULATIF DALAM
MENINGKATKAN MINAT MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA SISWA
KELOMPOK B
TK ISLAM AR RIDLO TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

MUDJI ASTUTI

TK Islam Ar Ridlo Kota Madiun/email: feryprocomp@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui manfaat penggunaan alat bermain manipulatif dalam meningkatkan minat mengenal konsep bilangan siswa kelompok B tk Ar Ridlo Kota Madiun. Metode bermain alat manipulatif adalah bermain yang melibatkan koordinasi tangan-mata dan keterampilan motorik. Anak-anak membutuhkan kesempatan untuk bekerja pada keterampilan halus yang melibatkan sedikit kontrol lebih dan arah. Bermain manipulatif mengembangkan rasa koordinasi, menantang jari kecil mereka untuk mengikuti garis atau menggunakan alat-alat mereka benar.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Masing-masing siklus meliputi kegiatan (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Validitas data yang digunakan adalah trilinguasi peneliti dan trilinguasi data. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif yang mempunyai tiga buah komponen yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Indikator penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah minat mengenal konsep bilangan pada siswa kelompok B dengan menggunakan metode bermain alat manipulatif. Penelitian ini berlangsung 2 (dua) siklus, hasil penelitian siklus I, rata-rata 68% anak dapat menghitung benda 1-10, naik menjadi 88% pada siklus II, terdapat 64% anak yang dapat menjumlahkan benda 1-10 pada siklus I, dan naik menjadi 84% pada siklus II

Kata Kunci : *Alat Manipulatif, Konsep Bilangan*

ABSTRACT

Research of this class action aim to to know benefit usage of appliance play at manipulative in improving enthusiasm recognize group student number concept of B Ar Ridlo Town of Madiun. Method play at appliance of manipulative to play at entangling coordination of hand eyes and skill of motorik. Children require opportunity to put hand to skill of refinement entangling a few/little control more and direction. Play at manipulative develop to feel coordination, challenging small finger them to follow line or use their appliances correctness

Approach which used in this research is approach qualitative. Research device the used research of class action, research [done/conducted] [by] counted 2 cycle. Each cycle cover activity (1) planning, (2) execution, (3) observation, and (4) refleksi. Technique data collecting the used [is] observation, documentation, and tes. Data validity the used is researcher trilinguasi and of trilinguasi data. Technique analyse data the used model analyse interaktif having three component that is data discount, data sajian, and withdrawal of verification or conclusion. Research indicator which wish to be reached in research of this class action enthusiasm recognize number concept group student of B by using method play at appliance of manipulatif. This research take place 2 (cycle), result of research of cycle of I, mean 68% child can calculate object 1-10, going up to become 88% cycle of II, there are 64% child able to sum object 1-10 cycle of I, and go up to become 84% cycle of II

Keyword : *Appliance of Manipulative, Concept Number*

PENDAHULUAN

Rendahnya prestasi dan kurangnya motivasi siswa untuk mempelajari matematika merupakan masalah klasik yang terjadi di Indonesia. Guru yang salah satunya berperan sebagai pentransfer ilmu dalam hal ini matematika, tampaknya turut memberikan andil dalam rendahnya pencapaian prestasi matematika siswa. Diyakini saat ini umumnya guru mengajarkan matematika masih dengan cara yang kurang menarik bahkan cenderung galak.

Di TK Ar Ridlo sendiri sampai saat ini pengenalan konsep matematika masih berkisar pada pengenalan angka, berhitung atau membilang dan mengoperasikan bilangan, yang terkadang kegiatan tersebut belum dimengerti anak. Anak tidak memahami mengapa harus mampu membilang, untuk apa angka harus dikurang, ditambah, atau dikali. Padahal menurut Hudjojo (2003:182) bahwa terdapat dua aspek penting dalam pengajaran matematika yaitu matematika sebagai alat untuk menyelesaikan masalah dan matematika sebagai sekumpulan keterampilan yang harus dipelajari. (<https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/20/>). Sebagai upaya untuk menghindari adanya kegiatan pembelajaran matematika yang sifatnya hapalan (rumus, angka) dan drill, yang melahirkan pemahaman yang salah tentang matematika maka sejak dini perlu dilakukan suatu kegiatan pembelajaran matematika yang menempatkan realitas dan pengalaman siswa sebagai titik tolak awal pembelajaran.

Implementasi pembelajaran matematika di TK diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika sejak dini. Sebagaimana diketahui bahwa usia dini merupakan masa keemasan (golden age) yang memiliki daya serap yang tinggi terhadap berbagai ilmu.

Dari latar belakang permasalahan tersebut peneliti berinisiatif melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Metode Bermain Alat Manipulatif Dalam Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan Pada Siswa Kelompok B TK Ar Ridlo Kota Madiun Tahun Pelajaran 2013/2014".

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut : (1) meningkatkan minat siswa kelompok B TK Ar Ridlo Kota Madiun Tahun Pelajaran 2013/2014 dalam belajar matematika melalui metode bermain alat manipulatif, (2) mengetahui proses kegiatan belajar menggunakan metode bermain alat manipulatif dalam meningkatkan minat

mengenai konsep bilangan pada siswa kelompok B TK Ar Ridlo Kota Madiun Tahun Pelajaran 2014/2015

KAJIAN PUSTAKA

Tentang bermain, Hurlock (1999: 25) menyatakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dalam (<http://hanyreskaputri.blogspot.com/2014/12/bermain-dan-permainan.html>). Kategori bermain dibagi menjadi dua yaitu bermain aktif dan pasif:

a. Bermain aktif

Dalam bermain aktif, anak memperoleh kesenangan dari apa yang dilakukannya. Misalnya berlari atau membuat sesuatu dari lilin.

b. Bermain pasif

Kesenangan yang diperoleh anak dalam bermain egosentris. Sedikit demi sedikit anak akan dilatih untuk mempertimbangkan perasaan orang lain, bekerja sama, saling membagi dan menghargai. Melalui bermain anak dilatih bersabar, menunggu giliran dan terkadang bisa kecewa karena in pasif berasal dari kegiatan yang dilakukan oleh orang lain. Misalnya menikmati temannya bermain, melihat hewan. Bermain jenis ini membutuhkan sedikit energi dibandingkan bermain aktif.

Bermain memiliki manfaat yang positif bagi anak yaitu :

- a. Bagi perkembangan aspek fisik : Anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.
- b. Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar : Dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki, dan mata).
- c. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian : Dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan relaks.

Pentingnya pengembangan kreativitas memiliki empat alasan, yaitu:

- a. Dengan berkreasi, orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan diri tersebut termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia.

Kreativitas juga merupakan manifestasi dari seseorang yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya.

- b. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal. Siswa lebih dituntut berpikir linier, logis, penalaran, ingatan atau pengetahuan yang menuntut jawaban paling tepat terhadap permasalahan. Kreativitas yang menuntut sikap kreatif dari individu itu sendiri perlu dipupuk untuk melatih anak berpikir luwes (flexibility), lancar (fluency), asli (originality), menguraikan (elaboration) dan dirumuskan kembali (redefinition).
- c. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- d. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya
- e. Usia dini/pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan konsep bilangan. Permainan konsep bilangan di TK tidak hanya kemampuan kognitif, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi, dan menyenangkan.

Fungsi utama pengenalan matematika ialah mengembangkan aspek kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis matematik. Operasi bilangan termasuk dalam hubungan matematis, setelah anak mampu berhitung, anak akan menyampaikannya secara matematis.

Permainan konsep bilangan merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Bermain manipulatif adalah Bermain yang melibatkan koordinasi tangan-mata dan keterampilan motorik. Anak-anak membutuhkan kesempatan untuk bekerja pada keterampilan halus yang melibatkan sedikit kontrol lebih dan arah. Bermain manipulatif mengembangkan rasa koordinasi, menantang jari kecil mereka mengikuti garis atau menggunakan alat-alat mereka benar. Untuk

meningkatkan minat pembelajaran matematika kepada anak TK, peneliti memilih metode bermain alat manipulatif karena aktivitas bermain merupakan aktivitas dominan yang menyenangkan bagi mereka.

Dengan mengutip pendapat Gerlach & Ely, I Wayan Santyasa (2001:4) menyebutkan tiga kelebihan kemampuan media. Pertama, kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya. Kedua, kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Ketiga, kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK Citra Insani Kota Madiun. Alasan peneliti mengambil tempat tersebut karena selain peneliti juga mengajar di TK Citra Insani Kota Madiun, di tempat tersebut belum pernah dilakukan penelitian yang sejenis.

Bentuk pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah diskriptif kualitatif. Data yang akan diperoleh berupa data langsung yang tercatat dari kegiatan di lapangan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto, dkk (2002:3) "Penelitian Tindakan Kelas adalah pencermatan sebuah kegiatan pembelajaran dengan suatu tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama".

Subjek penelitian ini adalah Siswa Kelompok B TK Ar Ridlo Kota Madiun sejumlah 25 anak.

Teknik Pengumpulan Data

Tabel 3.1 Tehnik Pengumpulan Data

Tehnik	Target / Sasaran	Tujuan	Data
Observasi	Siswa	Untuk melihat dan	Field note (Lembar

	Proses Pembelajaran	merekam proses KBM	Observasi)
Interview	Siswa	Untuk menginvestigasi secara mendalam pengalaman terakhir yang diwawancarai secara langsung	Pertanyaan Wawancara
	Guru		
Quesioner	Siswa	Untuk mencari respon setelah pembelajaran berlangsung	Pertanyaan Quesioner
	Guru		
Test	Siswa	Untuk mendapatkan informasi yang sekarang dan terdahulu menilai dan melihat situasi	<ul style="list-style-type: none"> • Nilai hasil test • Buku jurnal • Catatan laporan

PROSEDUR PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dimana setiap siklus penerapan tindakan dapat diuraikan seperti di bawah ini: (a) peneliti melakukan kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga manipulatif sebagai alat peraga dan bertujuan untuk mencapai target yang diinginkan; (b) peneliti mengadakan diskusi/ tanya jawab dengan peserta didik tentang pembelajaran matematika yang sudah disampaikan untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran; (c) dilakukan observasi secara langsung; (d) melakukan penilaian terhadap hasil pembelajaran; (e) refleksi.

INDIKATOR KINERJA

1. Keterlaksanaan Pembelajaran

Instrumen	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru memimpin berdo'a, memimpin sholat Dhuha. ➢ Berjalan mundur masuk kelas 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Anak-anak berbaris, berdo'a, sholat Dhuha ➢ Anak berjalan mundur
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru menerangkan penggunaan alat permainan manipulatif dalam pembelajaran matematika ➢ Guru menemani anak makan dan 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Anak mempraktekkan pembelajaran matematika dengan alat permainan manipulatif ➢ Anak bermain di halaman.

Kegiatan Penutup	<p>bermain di halaman.</p> <p>➤ Refleksi hari ini, memberi pesan esok hari, memimpin berdo'a pulang, salam</p>	<p>➤ Anak-anak mendiskusikan, berdo'a, salam, pulang</p>
------------------	--	--

2. Indikator Pengembangan

Tingkat/hasil belajar	Ciri-cirinya
Analysis	<p>a. Membilang (mengenal konsep bilangan, dengan benda-benda 1-10) (kognitif)</p> <p>b. Menjumlahkan benda dari 1-10 (kognitif)</p>

Analisis data yang dilakukan menggunakan analisis data kualitatif model alir (flow model) yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yaitu:

a. *Data Reduction* (reduksi data)

Merupakan suatu kegiatan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan pengabstrakan dan transformasi data mentah yang didapat dari catatan-catatan tertulis di lapangan.

b. *Data Display* (penyajian data)

Penyajian data merupakan proses penyusunan informasi secara sistematis dalam rangka memperoleh kesimpulan sebagai temuan penelitian.

c. *Conclusion Drawing* (verification)

Pada saat kegiatan analisis data yang berlangsung secara terus menerus selesai di lapangan, langkah selanjutnya adalah melakukan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini mengambil tempat di TK Ar Ridlo Kota Madiun. Jumlah keseluruhan siswa TK Ar Ridlo tahun pelajaran 2013/2014 sebesar 45 anak yang terdiri dari siswa kelompok A sebesar 20 anak dan siswa kelompok B

sebesar 25 anak. Dan yang menjadi subjek dari penelitian ini adalah siswa kelompok B.

Berdasarkan hasil pengamatan pra tindakan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.4 Persentase hasil penilaian pra siklus

Nama Anak	Dapat menghitung benda 1-10		Dapat menjumlahkan benda 1-10	
	T	T T	T	T T
Fourdivan Ricky	√		√	
Virgison Lanang H.	√		√	
Zaki Dwi Andika		√		√
Andriana Wahyu		√		√
Athalia Widya	√		√	
Havish Dava	√		√	
Dilla Puspita R.	√		√	
Fadilla Imam		√		√
Karina Dewi R.	√		√	
Ellyn	√		√	
Euro		√		√
Fathan	√		√	
Keyza	√		√	
Putri	√		√	
Raisya	√		√	
Desta		√		√
Praya		√		√
Yoga		√		√
Siska	√		√	
Seva	√		√	
Silfi		√		√
Yudi		√		√
Erna		√		√
Tata	√			√
Rifai	√			√
Jumlah	1 5	1 0	1 3	1 2
Prosentase	6 0 %	4 0 %	5 2 %	4 8 %

Dari tabel (skripsi hal 35) diketahui bahwa :

1. Presentase anak yang sudah dapat menghitung benda 1 - 10 =
60 %
2. Presentase anak yang belum dapat menghitung benda 1 - 10 =
40 %

3. Presentase anak yang sudah dapat menjumlahkan benda 1 - 10 = 52 %
4. Presentase anak yang belum dapat menjumlahkan benda 1 - 10 = 48%

Melalui penelitian tindakan kelas ini, peneliti mengharapkan setiap aspek yang diamati bisa meningkat menjadi 80%

Siklus I

Perencanaan Tindakan

Pertemuan I

Kegiatan : Menghitung balok tabung

Tujuan kegiatan : Mengenal konsep bilangan & penjumlahan sederhana

Harapan : Anak memiliki minat belajar yang tinggi tentang konsep bilangan dan penjumlahan sederhana sehingga hasil belajarnya baik.

Pertemuan II

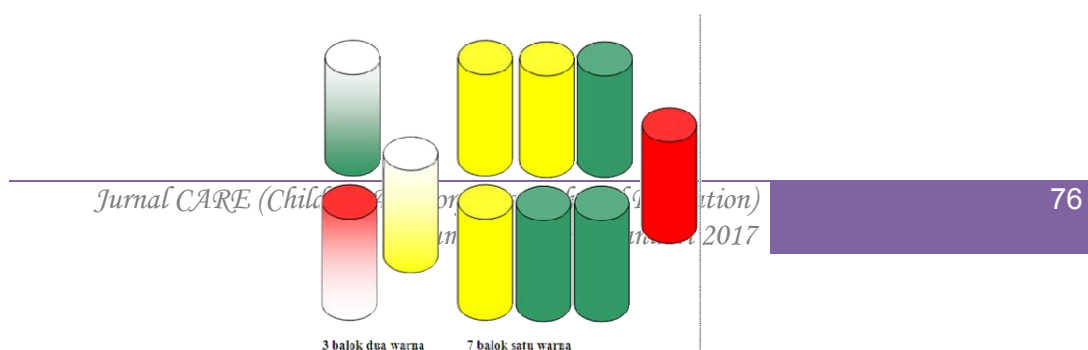
Kegiatan : Menjumlahkan balok tabung

Tujuan kegiatan : Mengenal konsep bilangan & penjumlahan sederhana

Harapan : Anak memiliki minat belajar yang tinggi tentang konsep bilangan dan penjumlahan sederhana sehingga hasil belajarnya baik.

Tindakan

Peneliti menerangkan cara memahami konsep bilangan dan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan alat peraga balok berbentuk tabung yang mempunyai warna berbeda. Selanjutnya, peneliti memberi instruksi kepada anak melakukan kegiatan memahami konsep bilangan dan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan alat peraga manipulatif balok tabung (guru memberikan 10 balok tabung kepada tiap anak).



Gambar 4.1 : Memahami Konsep Bilangan dan Penjumlahan 1-10 dengan Menggunakan Alat Peraga Manipulatif Balok Tabung

Pengamatan/ Observasi :

Peneliti dan kolaborator melakukan observasi langsung untuk mengetahui perubahan minat belajar anak setelah melakukan kegiatan memahami konsep bilangan dan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan alat peraga manipulatif. Observasi ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam proses penelitian ini juga dibantu oleh seorang guru pendamping dalam mengobservasi, yaitu untuk mencatat hal-hal yang dilakukan para peserta didik baik yang positif maupun yang negatif selama proses pembelajaran dilaksanakan.

Refleksi :

Dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar masih rendah. Selain itu, kesungguhan sebagian besar para peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru masih rendah dan belum optimal. Hal ini disebabkan guru belum dapat menyampaikan materi secara jelas. Pada siklus berikutnya perlunya untuk memotivasi peserta didik baik sebelum maupun sesudah pada setiap proses pembelajaran sehingga akan memberikan stimulus (rangsangan) imajinasi yang mendalam pada diri peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan siklus I diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.5 Persentase Hasil Penilaian Siklus I

Nama Anak	Dapat menghitung benda 1-10		Dapat menjumlahkan benda 1-10	
	T	TT	T	TT
Fourdivan Ricky	√		√	
Virgison Lanang H.	√		√	

Zaki Dwi Andika		√		√
Andriana Wahyu		√		√
Athalia Widya	√		√	
Havish Dava	√		√	
Dilla Puspita R.	√		√	
Fadilla Imam		√		√
Karina Dewi R.	√		√	
Ellyn	√		√	
Euro		√		√
Fathan	√		√	
Keyza	√		√	
Putri	√		√	
Raisya	√		√	
Desta		√		√
Praya		√		√
Yoga		√		√
Siska	√		√	
Seva	√		√	
Silfi	√			√
Yudi	√			√
Erna		√	√	
Tata	√		√	
Rifai	√		√	
Jumlah	1 7	8	1 6	9
Prosentase	6 8 %	3 2 %	6 4 %	3 6 %

Dari tabel (skripsi hal 40) diketahui bahwa:

1. Presentase anak yang sudah dapat menghitung benda 1 - 10 = 68 %
2. Presentase anak yang belum dapat menghitung benda 1 - 10 = 32 %
3. Presentase anak yang sudah dapat menjumlahkan benda 1 - 10 = 64 %
4. Presentase anak yang belum dapat menjumlahkan benda 1 - 10 = 36 %

Perbandingan Hasil Pra Siklus dan Siklus I

Siklus	Dapat menghitung benda 1-10		Dapat menjumlahkan benda 1-10	
	T	TT	T	TT
Pra Siklus	60%	40%	52%	48%
Siklus I	68%	32%	64%	36%

Berdasarkan uraian data di atas dapat disimpulkan bahwa pencapaian target yang ditentukan masih belum tercapai. Peneliti dan kolaborator merencanakan melakukan perbaikan dengan mengulang kegiatan pembelajaran pada siklus kedua.

Siklus II

Pelaksanaan Siklus II rangkaian kegiatan yang dilakukan sama dengan siklus I.

Tabel 4.7 Persentase Hasil Penilaian Siklus II

Nama Anak	Dapat menghitung benda 1-10		Dapat menjumlah-kan benda 1-10	
	T	TT	T	TT
Fourdivan Ricky	√		√	
Virgison Lanang H.	√		√	
Zaki Dwi Andika	√		√	
Andriana Wahyu	√		√	
Athalia Widya	√		√	
Havish Dava	√		√	
Dilla Puspita R.	√		√	
Fadilla Imam		√		√
Karina Dewi R.	√		√	
Ellyn	√		√	
Euro		√	√	
Fathan	√		√	
Keyza	√		√	
Putri	√		√	
Raisya	√		√	
Desta	√			√
Praya	√		√	
Yoga		√	√	
Siska	√		√	
Seva	√		√	
Silfi	√			√
Yudi	√			√
Erna	√		√	
Tata	√		√	
Rifai	√		√	
Jumlah	22	3	21	4
Prosentase	88%	12%	84%	16%

Dari tabel (skripsi hal 45) diketahui bahwa :

- a. Presentase anak yang sudah dapat menghitung benda 1 - 10 = 88 %
- b. Presentase anak yang belum dapat menghitung benda 1 - 10 = 12 %
- c. Presentase anak yang sudah dapat menjumlahkan benda 1 - 10 = 84 %
- d. Presentase anak yang belum dapat menjumlahkan benda 1 - 10 = 16 %

Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Siklus	Dapat menghitung benda 1-10		Dapat menjumlahkan benda 1-10	
	T	TT	T	TT
Siklus I	68%	32%	64%	36%
Siklus II	88%	12%	84%	16%

Berdasarkan uraian data di atas dapat disimpulkan bahwa pencapaian target yang ditentukan telah tercapai (80%). Peneliti dan kolaborator menyepakati untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Pembahasan

Saat pra siklus. Presentase anak yang sudah dapat menghitung benda 1-10 sebesar 60% meningkat pada siklus I sebesar 68%. Presentase anak yang sudah dapat menjumlah benda 1-10 pada pra siklus sebesar 52% meningkat pada siklus II sebesar 64%. Presentase anak yang sudah dapat menghitung benda 1-10 pada siklus I sebesar 68% meningkat pada siklus II sebesar 88%. Presentase anak yang sudah dapat menjumlah benda 1-10 pada siklus I sebesar 64% meningkat pada siklus II sebesar 84%. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan metode bermain alat manipulatif berhasil.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan observasi terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Anak dapat menghitung benda 1-10 dengan menggunakan metode alat permainan manipulatif dalam konsep bilangan.
2. Anak dapat menjumlahkan benda 1-10 dengan menggunakan metode alat permainan manipulatif dalam konsep bilangan.

Diharapkan dengan adanya program pembelajaran dengan metode alat manipulatif mampu mengubah pandangan mereka tentang mengenal konsep bilangan. Anak-anak di ajak untuk bermain seraya belajar. Keberhasilan proses belajar mengajar selain dipengaruhi oleh metode pengajaran juga dipengaruhi oleh minat belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi diharapkan akan memiliki prestasi belajar yang baik.

Saran

Dunia anak-anak adalah dunia bermain, “Anak belajar melalui Bermain”, dari alasan tersebut guru sebagai fasilitator dituntut memiliki variasi metode yang asyik dan menyenangkan, seperti bermain, games, song and movement (gerak dan lagu) dan lain lain. Pendidikan di TK direncanakan, dikembangkan, dikelola dan dievaluasi dengan model dan pendekatan yang sangat khusus disesuaikan dengan karakteristik subjek didiknya dalam hal ini anak. Metode yang dirancang secara khusus ini tentu membutuhkan pemahaman yang luas dan utuh dari para guru sehingga kesalahan yang sering terjadi misalnya guru menganggap bahwa metode pengajaran untuk siapa saja intinya sama, tidak terjadi lagi.

Peran guru sebagai fasilitator dalam pelaksanaan pendidikan untuk anak TK harus mampu memberikan kemudahan kepada anak untuk mempelajari berbagai hal yang terdapat dalam lingkungannya. Seperti kita ketahui bahwa TK memiliki rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu serta memiliki cukup bertualang serta minat yang kuat untuk mengobservasi lingkungan, rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu. Apabila guru memahami dan menguasai berbagai hal yang berkaitan dengan sumber belajar lingkungan ini, maka akan lebih mempermudah didalam mengajar anak usia dini karena lingkungan menyajikan berbagai hal yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan belajar anak. Dengan demikian guru harus memiliki kemampuan memahami dan menguasai lingkungan sebagai sumber belajar dan metode yang sesuai untuk anak TK.

DAFTAR PUSTAKA

Amir. 2007. *Dasar-Dasar Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: UNS Press.

- B.E.F. Montolalu, 2005. Bermain dan Permainan Anak. Jakarta. :Universitas Terbuka. (<http://indonesiaindonesia.com/f/165746-manfaat-permainan-kreativitas-anak-usia/>)
- Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar. (2007). Seri model pembelajaran di TK. Jakarta: Depdiknas dalam Maria, 2011. Jurnal Pendidikan Penabur - No.16/Tahun ke-10/Juni 2011
- Hudjojo, Herman. 2003. Pengembangan Kurikulum dan Pengajaran Matematika. Malang: JICA IMSTEP Universitas Malang dalam <https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/20/>
- Hurlock, B. E. 1999. Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Ed. 5. Jakarta: Erlangga. (<http://hanyreskaputri.blogspot.com/2014/12/bermain-dan-permainan.html>)
- Santyasa, I Wayan. (2001). Landasan konseptual media pembelajaran, Gerlach & Ely dalam Ibrahim, et.al. http://www.freewebs.com/santyasa/pdf2/media_pembelajaran.pdf
- Sudaryanti. (2006). Pengenalan Matematika Anak Usia Dini. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. (<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/viewFile/3529/2848>) (<http://lib.unnes.ac.id/17240/1/1601408051.pdf>)
- Suharsimi Arikunto. 2002. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2008), Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung : Alfabeta. (<http://procomp-procomp.blogspot.com/13/ppb/jurnal.html>)
- Sujiono, Nurani Yuliani, dkk. 2008. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka. (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/download/1695/1464>)

Suyanto, S. 2003. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
(<http://lib.unnes.ac.id/17240/1/1601408051.pdf>)

Wardani. 2002. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Universitas Terbuka Jakarta.

Zaviera, Ferdinand. 2008. Mengenal dan Memahami Tumbuh Kembang anak. Yogyakarta: Katahati.
(http://sandriloreng.blogspot.com/2014_05_01_archive.html)

[http://www.academia.edu/6991875/bab 1 dan bab 2 desian pembelajaran](http://www.academia.edu/6991875/bab_1_dan_bab_2_desian_pembelajaran)